PERSONAGGIO

NOME: *Alenn da Morante* ETÀ: *12*

RANGO: *Nessuno (minorenne)*

NATO A: *Redenzione* IL: *13 agosto 788 d.s.*

CULTURA: *Imperiale Pontificia*

RELIGIONE: *Cattolica Pontificia*

ABILITÀ

STAZZA: _____ FREDDEZZA: _____

ROBUSTEZZA: _____ FASCINO: _____

DESTREZZA: _____ LOGICA: _____

PERCEZIONE: _____ VOLONTÀ: [ ]

FERITE

Ferite Lievi:	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10

+/-1 Vigore massimo per ogni ferita.

Ferite Profonde:	1	2	3
	4	5	6

+/-2 Vigore massimo per ogni ferita.
***Malus**. -1 a tutte le Abilità ogni 2 ferite.*

Ferite Gravi:	1	2	3

+/-4 Vigore massimo se ferito
***Malus**: -1 a tutte le abilità per ogni ferita*

MALUS: [ ]

VIGORE

0	**1**	**2**	**3**	**4**
5	**6**	**7**	**8**	**9**
10	**11**	**12**	**13**	**14**
15	**16**	**17**	**18**	**19**
		20		

[n] Vigore Attuale

[0] Svenuto

(n) Vigore Massimo
(iniziale impostato a 20)

COMPETENZE

Militari

- Artiglieria & balistica ☐
- Codifica e Decodifica ☐
- Cultura militare ☐
- Tattica & Strategia ☐

Fisiche

- Atletica ☐
- Equilibrio ☐
- Divincolarsi ☐
- Tempra ☐

Sociali

- Buone Maniere ☐
- Convincere ☐
- Empatia ☐
- Oratoria ☐

Naturali

- Caccia & Sopravvivenza ☐
- Orientamento ☐
- Seguire una pista ☐
- Zoologia & Botanica ☐

Culturali

- Legge & Politica ☐
- Lingua & cultura Audaxiana ☐
- Ricerca e Apprendimento ☐
- Storia, Arte & Letteratura ☐

Tecniche

- Chimica & Esplosivi ☐
- Meccanica & galvanologia ☐
- Medicina & Veterinaria ☐
- Tecniche Antiche ☐

Sotterfugio

- Furtività ☐
- Gioco d'azzardo ☐
- Mentire/Recitare ☐
- Velocità di mano ☐

Combattimento

- Armi bianche ☐
- Armi da fuoco ☐
- Armi da lancio e tiro ☐
- Lotta corpo a corpo ☐

Codici Didattici

UGEENE CIRIC

GRADO DI AMICIZIA:

FERITE:

0 1 2 3 4

ETAN LUXER

GRADO DI AMICIZIA:

FERITE:

0 1 2 3 4 5

AMMONIMENTI

0

1 **2** **3**

4 **5** **6**

POPOLARITA'

0 **1** **2**

3 **4** **5**

6 **7** **8**

EQUIPAGGIAMENTO

ETAN LUXER

Spazio usabile solo quando specificato dal testo

Spazio usabile solo con Grado di Amicizia 4 o superiore

ADDOSSO

UGEENE CIRIC

Spazio usabile solo con Grado di Amicizia 4 o superiore

CINTURA

SACCA DA VIAGGIO

SEDILE

BORSELLO

Centesimi:

Debiti & Crediti:

APPUNTI E CODICI